

MEMORIA FINAL

Compromisos y Resultados

Proyectos de Innovación y Mejora Docente

2022/2023

Identificación del proyecto	
Código	sol-202200229762-tra
Título	Uso de Twine en la docencia de Historia como elemento motivador y para la evaluación
Responsable	Enrique José Ruiz Pilares

1. Describa los resultados obtenidos a la luz de los objetivos y compromisos que adquirió en la solicitud de su proyecto. Incluya tantas tablas como objetivos contempló.

Objetivo nº 1	<i>Utilizar el software Twine de creación de novelas visuales en docencia de Historia, como elemento alternativo a la evaluación tradicional.</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<p><i>Tras una primera explicación del proyecto al principio de la asignatura, se realizarán unas encuestas iniciales y finales en cada asignatura para conocer la opinión del alumnado respecto a este tipo de herramientas, midiendo su conocimiento previo de este u otras herramientas similares, la visión sobre la evaluación tradicional y como ven que se utilicen este tipo de prácticas innovadoras. Con objeto de medir una alternativa a la evaluación tradicional, se realizarán dos actividades:</i></p> <p><i>La primera consistirá en un tipo test de al menos 10 preguntas por cada asignatura en un tema concreto, con objeto de tener un valor de control de la adquisición y comprensión del tema. En sesiones posteriores, se realizará una actividad sobre otro tema con software Twine para evaluar la adquisición de conocimiento del alumnado. En ella las decisiones del alumno por el juego serán registrados según metodología ya implementada en la formación que se ha realizado desde los cursos de Innovación Docente de la Universidad de Cádiz.</i></p> <p><i>Se realizará una encuesta final con preguntas similares a las de la encuesta inicial, específicas de cómo han visto la implementación de la herramienta y sobre su opinión general</i></p>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p>Se han realizado las actividades propuestas, desde las encuestas generales a las propias actividades de evaluación. Adicionalmente y no contemplado en el proyecto original, se ha aplicado el proyecto en una asignatura de Sociedades Clásicas del grado de Historia en la Universidad de Évora (Portugal), coincidiendo con la estancia docente de uno de los miembros del proyecto. Estas han consistido en sesiones ordinarias de test tradicionales y otros realizados con software Twine.</p> <p>La aceptación del alumno ante esta introducción de nueva metodología ha sido muy positiva (en un 85% de los casos muy de acuerdo en la mejora de adquisición de conocimiento). La contestación positiva se manifestó durante la presentación del proyecto, al preguntar la opinión del alumno, siendo los alumnos receptivos y mostrando motivación por</p>

el cambio en el aula. Desde el punto de vista de las calificaciones no existe cambio significativo (test tradicional 78% aciertos, frente a 86% en el caso del Twine). Esto se relaciona más con la temática en cuestión aplicada y otras variables externas.

Por tanto, el primer resultado es que supone una mejora para la adquisición de competencias procedimentales y actitudinales (por la aplicabilidad de la herramienta y poder trabajar otros aspectos éticos o de actitud), pero no en la adquisición de conocimiento o conceptos en sí mismos. Respecto a las encuestas de opinión, el alumnado ha considerado muy positiva la inclusión del proyecto, considerando que los docentes conocían la temática, viendo potencial de la herramienta y conociendo la potencialidad para su uso como herramienta de difusión y uso posterior.

¿El docente tenía suficiente conocimiento para esta nueva metodología?

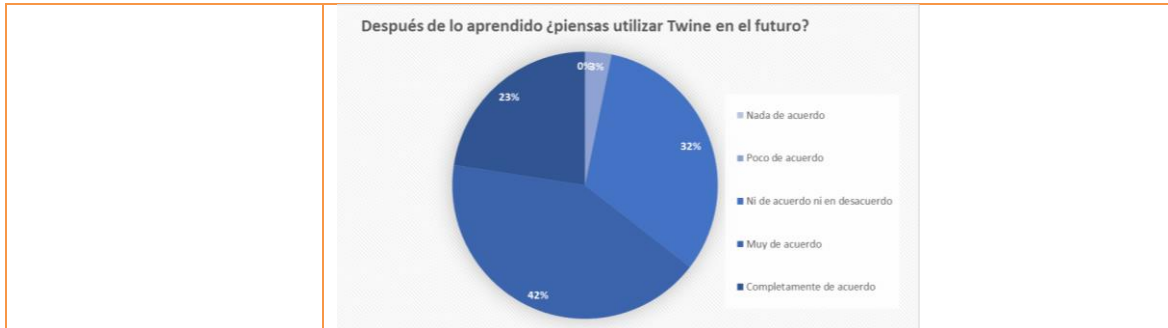


¿Consideras que Twine es una herramienta con gran potencial para la docencia?



¿Piensas que Twine puede ser una herramienta para difundir la Historia?





Objetivo nº 2	Implementar y popularizar el uso del software Twine entre los alumnos para realizar trabajos
<p>Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:</p>	<p><i>En la explicación inicial de la asignatura se explicará en que consiste el software Twine y se propondrá a los alumnos que de manera voluntaria y para subir nota, puedan realizar un trabajo utilizando la aplicación. Para ello se facilitará a estos alumnos con interés una breve guía y enlaces de formación por parte de los docentes. La tarea consistirá en realizar una novela visual sobre algún contenido de la asignatura. El juego será evaluado por parte del docente para la asignatura en cuestión según su criterio. Al alumno en cuestión se le pasará otra, específicamente para medir el interés, la motivación, la dificultad técnica, las perspectivas futuras y aquellas opiniones personales.</i></p>
<p>Actividades realizadas y resultados obtenidos:</p>	<p>El trabajo en cuestión ha sido obligatorio, pero se ha permitido al alumno en todos los casos elegir de forma voluntaria si hacerlo con Twine u otra forma tradicional (reseña o trabajo de investigación). La mayor parte de los resultados son de la asignatura de Métodos y Técnicas Historiográficas de la carrera de Historia, donde el trabajo podía tener un porcentaje importante de la misma. Esta es la asignatura perfecta, por la temática de la misma y por tener una parte de la evaluación de la misma por trabajos de índole metodológica. La aceptación ha sido masiva, eligiendo el 70% de los alumnos realizar una actividad con Twine.</p> <p>Este ha consistido en una evaluación sobre 4 puntos, según el siguiente criterio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contener un mínimo de 10 pasajes con contenido adecuado (texto adecuado y que siga una narrativa). (1 punto) • Tener los pasajes correctamente conectados con enlaces de forma que existan al menos dos rutas mínimas, una que acabe en fallo y otra en éxito. (1 punto) • Adición de elementos gráficos adecuados, como son imágenes y correcta presentación. (1 punto) • Justificar en menos de 500 palabras (pasaje final), cómo se ha realizado el juego, qué representa y qué utilidad tiene para un proyecto futuro como un TFG. (1 punto) <p>Se han recogido un total de 31 trabajos de evaluación de esta temática, de los cuales tenemos diversidad. Solo dos casos son suspensos, 35% tienen entre 2 y 2,5 puntos, siendo los 3,5 y 4 (nota de sobresaliente) de un 55%. El resultado de esta evaluación es que el alumno ha aprendido en líneas generales a realizar los recursos planteados. Aunque parte del</p>

alumnado simplemente ha querido salir del paso, la mayoría se ha involucrado en su elaboración. Dada que la temática generalmente era libre (pero en línea con la asignatura en cuestión), muchos han superado con creces las expectativas del proyecto, pues se pedía algo simple. Las mejoras innatas se han visto en la elaboración, contenido con gran rigor histórico e incluso con aprendizaje autónomo del alumno, que no olvidemos implica conocimiento de programación básico en lenguaje Java y html para hacer funciones avanzadas. En la encuesta final un 61% de los alumnos consideran que es una gran herramienta para la difusión de la Historia, mientras que un 22% consideran que es una herramienta que usarán en un futuro (41% mucho, 32% a veces)

Para ejemplificar estos resultados, hemos seleccionado cinco trabajos de diversa índole y que ejemplifican los tipos de resultados obtenidos y que se anexan a esta memoria (se ha pedido permiso a los alumnos para su uso en esta memoria y futura publicación docente). Consta de un resumen de cada trabajo (estructura ramificada, ejemplo de visualización de un pasaje y código interno), además del propio juego que se puede acceder simplemente seleccionándolo y se abre en el navegador de internet. El ejemplo 1 sobre el Concilio de Trento es un ejemplo de un porcentaje de trabajos presentados, que falla en el apartado técnico, como es la visualización de imágenes. El segundo, es un buen caso de rigor histórico, sobre la Inquisición Española y enseñando al jugador sobre los tópicos y errores comunes en este tema. El tercero, sobre la mitología en portugués, es un típico ejemplo de juego visual con objeto de simplemente hacer un tipo test y evaluar al usuario. El cuarto, sobre las plagas de Egipto, destaca por su narrativa, idea original (buscando explicaciones científicas a algunos de las plagas), todo con tono de humor. Finalmente, el quinto caso es sobre la gestión del patrimonio, un trabajo muy simple, pero especialmente cuidado, con versión español e inglés y un formato bien trabajado desde el propio código interno.

Objetivo nº 3	<i>Debatir sobre las potencialidades de la aplicación de Twine entre los docentes</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<i>Con la experiencia queremos generar un debate entre los docentes involucrados, para ver perspectivas de utilización de este programa. Se realizarán al menos 6 sesiones presenciales o virtuales entre los docentes antes, durante y después del proyecto para ver las potencialidades y problemáticas que hemos detectado.</i>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	La principal problemática del proyecto detectada tras su implantación es la adaptación necesaria por parte de los docentes. Específicamente, para realizar las actividades los profesores tienen primero que familiarizarse con las herramientas, algunas ajenas a la formación docente usual. En nuestro caso, en Humanidades, solemos tener poca formación en el uso de este tipo de códigos. Es algo que requiere de revisar tutoriales y manuales. Con todo, creemos que es una herramienta que, para el área de conocimiento específica, Historia, tiene un enorme potencial por tres razones. La primera, es que sirve como elemento motivador a los alumnos, algo que ha quedado demostrado en el proyecto, siendo un elemento que gradualmente se puede

implementar mejor. Segundo, el propio alumno la percibe como una herramienta útil, ya que tendría potencial para su futuro laboral, especialmente para aquellos que piensan en una línea más de promoción, divulgación o transferencia a la sociedad. Tercero, por ser una herramienta de formato fácil para trabajar con ella. Las novelas visuales permiten trabajar un contenido de corte actitudinal, algo transversal en los trabajos históricos, sobre la percepción de momentos anteriores.

Las principales dificultades detectadas son dos. La primera es técnica y se refiere a la alta curva de aprendizaje. Hacer un juego simple es muy sencillo, requiere de poco tiempo y se puede reutilizar la estructura y códigos entre varios juegos, lo que simplifica su reutilización. Sin embargo, hacer algo más motivador o complejo, requiere de conocimiento de programación y por tanto su dificultad es mayor. La segunda cuestión es sobre su uso para evaluación. No existe a día de hoy una forma sencilla para transcribir automáticamente la nota de un test por Twine, más allá de las formas ya expuestas en las propias ya expuestas en los cursos de la Unidad de Innovación Docente. Esto nos puede hacer plantearnos si merece la pena intentar otra herramienta alternativa a Twine. Ante esta cuestión, se ha buscado otras herramientas, pero todas tienen o mayor complicación técnica o el mismo problema de base. Por ello hemos propuesto un método para exportar automáticamente los resultados de la novela visual a una tabla de datos en formato online. Esto está ya publicado por uno de los colaboradores del proyecto: P. Trapero Fernández. Twine como herramienta para la evaluación y motivación Aprender a enseñar e investigar en comunicación El reto de innovar en Comunicación Audiovisual, Periodismo y Publicidad y Relaciones Públicas, Editorial Fragua, 2022. 493-507.

2. Realice una breve valoración sobre la influencia del proyecto ejecutado en la evolución de las asignaturas implicadas.

Análisis del impacto de la innovación en las asignaturas relacionadas con el proyecto

Principalmente se ha aplicado en Método y Técnicas de tercero del grado de Historia, donde el impacto ha sido enorme. Los alumnos han percibido con interés una metodología nueva y aparentemente alternativa, lo que han agradecido. El hecho de explicar temario con esta metodología es algo visual y motivador para el alumnado. Pero la principal innovación y mejora percibida es en los trabajos realizados, donde los que los han hecho de forma optativa, pues siempre tenían otra posibilidad más tradicional, se han sentido motivados y han dedicado un tiempo extra a entender la herramienta, a veces por encima del conocimiento de los profesores). En muchos casos, la perciben como una herramienta útil con potencial en su carrera futura, tanto investigadora como docente. Dejamos aquí algunas opiniones de los alumnos, recogida de preguntas anónimas de opinión:

Este recurso lo he encontrado gratamente útil tanto para avanzar en la materia como para avanzar y enseñar en unas clases futuras.

Utilizaría esta herramienta en seminarios, cursos y exposiciones pues considero que es una herramienta fuertemente visual que puede atraer el interés de lo que se está exponiendo y la atención de la aquellos que asistirían.

Lo utilizaré porque puede ser un buen recurso a la hora de defender un trabajo académico de manera original, además de que también puede ser un buen recurso en materia de enseñanza.

3. Incluya en la siguiente tabla el número de alumnos matriculados y el de respuestas recibidas en cada opción y realice una valoración crítica sobre la influencia que el proyecto ha ejercido en la opinión de los alumnos.

Opinión de los alumnos al inicio del proyecto				
Número de alumnos matriculados: 31				
<i>Valoración del grado de dificultad que cree que va a tener en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente</i>				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
1	3	8	15	4
Opinión de los alumnos en la etapa final del proyecto				
<i>Valoración del grado de dificultad que ha tenido en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente</i>				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
3	7	12	8	1
<i>Los elementos de innovación y mejora docente aplicados en esta asignatura han favorecido mi comprensión de los contenidos y/o la adquisición de competencias asociadas a la asignatura</i>				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
0	1	6	19	5
En el caso de la participación de un profesor invitado				
<i>La participación del profesor invitado ha supuesto un gran beneficio en mi formación</i>				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
0	1	2	15	13
Valoración crítica sobre la influencia que ha ejercido el proyecto en la opinión de los alumnos				

4. Describa las medidas de difusión a las que se comprometió en la solicitud y las que ha llevado a cabo.

Descripción de las medidas comprometidas en la solicitud
Congreso Motivarte que venimos realizando desde hace cuatro años entre profesores y estudiantes de Humanidades en la Universidad de Cádiz. 2023, Cádiz. Compromiso de publicación de artículo científico con los resultados del proyecto, 2023, Revista de innovación docente.
Descripción de las medidas que se han llevado a cabo
Se ha realizado una publicación de corte metodológico a raíz de la problemática de evaluar el proyecto en: P. Trapero Fernández. Twine como herramienta para la evaluación y motivación Aprender a enseñar e investigar en comunicación El reto de innovar en Comunicación Audiovisual, Periodismo y Publicidad y Relaciones Públicas, Editorial Fragua, 2022. 493-507. Igualmente se participará en las jornadas de Innovación Docente de la UCA, en el siguiente congreso MotivArte V sobre la Difusión de la Historia y se plantea una publicación docente, como se ha indicado anteriormente, teniendo los permisos de los alumnos para ello.